



Universidade de Brasília - UNB

Instituto de Artes

Departamento de Artes Cênicas - CEN

Licenciatura em Artes Cênicas

Lissa Aryadne Santos Bragança

O USO DO RPG NO ENSINO DE TEATRO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso

**Brasília
2017**

Lissa Aryadne Santos Bragança

O USO DO RPG NO ENSINO DE TEATRO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Licenciatura em Artes Cênicas, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Licenciada em Artes Cênicas.

Orientadora: Ângela Barcellos Café

Brasília
2017

Dedico aos meus avós Francisco das Chagas Santos e Heloíza Vaz dos Santos por sempre me apoiarem na busca pelo meu sonho e acreditarem na minha capacidade. E ao meu tio Paulo César dos Santos, primeiro grande exemplo artístico que me inspirou a fazer teatro.

AGRADECIMENTOS

À professora Ângela Barcellos, pela orientação e pela amizade durante todo o processo de escrita deste trabalho. Também agradeço ao meu companheiro Hillander Ilmar Ferreira Machado pela paciência e por não me deixar desistir.

*Diga-me, e eu vou esquecer.
Mostre-me e talvez eu me lembre.
Envolve-me, e eu vou entender.
Confúcio*

RESUMO

O trabalho traz a experimentação do RPG como metodologia de ensino de teatro durante a disciplina de Estágio Supervisionado 2 do curso de Licenciatura em Artes Cênicas. Tem como objetivo apresentar novas estratégias de ensino de teatro para o Ensino Fundamental: anos finais. Este jogo já é utilizada no ambiente escolar em outras partes do mundo como estratégia metodológica em várias áreas do conhecimento e vem demonstrando resultados satisfatórios no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Traz o conceito de RPG, o plano de aula desenvolvido pela autora, as experiências dentro do estágio e exemplos de uso do RPG na escola.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	O RPG	9
3	O RPG NO ENSINO DE TEATRO	14
4	O MEU ESTÁGIO	21
5	O RPG NO AMBIENTE ESCOLAR	27
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
	REFERÊNCIAS	34
	ANEXOS	36
	ANEXO A – PLANO DE CURSO	37
	ANEXO B – PLANOS DE AULAS	40
B.1	Aula 1: Conhecendo o aluno e sua concepção a respeito do jogo proposto	40
B.2	Aula 2: Primeira partida	41
B.3	Aula 3: Segunda partida	42
B.4	Aula 4: Terceira partida e estrutura da cena	44
B.5	Aula 5: Estrutura final	45
B.6	Aula 6: Apresentação final e exposição do portfólio	46

1 INTRODUÇÃO

Quando comecei a jogar *Role-playing Game* (RPG) ou “jogo de interpretação de papéis” aos meus 11 anos de idade, ainda não tinha ideia de que seria atriz um dia. Tampouco imaginei que esse estilo de jogo seria o meu passa-tempo favorito pelos próximos anos e que se tornaria uma paixão hoje em dia.

No primeiro capítulo explico como surgiu o RPG e como o jogo funciona. Esse é um tipo de jogo, como o próprio nome sugere, onde há a interpretação de papéis, sendo esses personagens criados dentro de um universo, geralmente de fantasia, onde um Mestre narra a história e os outros jogadores são protagonistas dela. Mas, o que de fato nunca iria prever era que teria a ideia de usar o RPG como mecanismo para criação de espetáculos. Tudo começou com minha primeira direção, dentro do meu curso de Artes Cênicas na UnB, quando precisei de um mecanismo eficiente e rápido para transformar em espetáculo um livro que não possuía tradução em português.

No segundo capítulo explico como o meu projeto evoluiu durante a disciplina de Estágio, tornando-se uma pesquisa mais apurada. Elaborei então meu plano de aula, visando usar o jogo de RPG como gatilho para despertar o interesse dos alunos em aprender algumas noções de teatro presentes no Currículo em Movimento do Distrito Federal. De todas as maneiras possíveis, busquei, de acordo com o interesse dos alunos, inserir percepções básicas do teatro como: cenário, tipos de palco, figurino, adereços, maquiagem, iluminação, e outras noções. Fora a parte de interpretação de fato, criação colaborativa do roteiro de um espetáculo e elementos de narrativa. A ideia é desconstruir o máximo possível o ambiente da sala de aula e trazer o jogo como um mecanismo de aproximação com o lúdico. É claro que a arte em si já possui caráter lúdico, no entanto, quando fiz meu estágio vi que o pensamento conteudista ainda permeia a realidade dos nossos professores, mesmo os de artes. O RPG também vem com a intenção de estimular a imaginação dos alunos, pois serão eles os criadores das histórias que permearão o desenvolvimento e aprendizagem da linguagem teatral. Aqui a intenção é torná-los sujeitos da criação do próprio conhecimento através da prática. Assim os alunos constroem também a autonomia necessária para se desenvolverem fora da escola.

No terceiro capítulo falo mais sobre o a experiência do estágio em si. Durante meu estágio pude fazer pouca coisa de fato dentro do meu plano de aula. Porém foi o suficiente para que eu pudesse refletir e chegar às conclusões aqui propostas. Por

conta de uma visão diferente da professora que me acompanhou e talvez por medo de ser cobrada dos alunos com aulas mais dinâmicas após minha passagem, ela acabou por me convencer a mudar meu plano de aula, o que dificultou o andamento do meu estágio. Porém a experiência me ajudou a perceber como a realidade dos alunos influenciaria no jogo e como eu poderia aproveitar isso nas aulas. Uma consequência natural do jogo na sala de aula é perceber a realidade dos alunos sendo trazida para o RPG. Os conflitos internos, na família e na própria escola podem virar uma história dentro do jogo com atos e consequências que podem auxiliar os alunos a chegarem a soluções nos problemas do dia-a-dia também.

No último capítulo eu mostro como o RPG vem sendo utilizado como metodologia de ensino em outros países. A ideia de utilizar o RPG na escola não é inédita e é comprovado que funciona. Porém não encontrei nada específico voltado para o ensino de teatro. O educador moderno deve sempre procurar se adaptar e buscar alternativas para melhorar o desempenho e desenvolvimento dos alunos, tanto para a sala de aula quanto fora dela. O RPG é uma dessas alternativas na qual eu acredito. E claro, tem bastante abertura se unir com o fazer teatral, em vários aspectos que serão explicitados nos capítulos seguintes. O RPG pode ser educativo, terapêutico e, principalmente, divertido. É uma metodologia completa e já é utilizada em escolas e programas de pesquisa em países como Dinamarca e Estados Unidos, auxiliando nos estudos de crianças com dificuldades sociais e de aprendizagem das mais diversas.

2 O RPG

Antes de falar sobre a minha experiência com o RPG na sala de aula é essencial que se entenda como funcionam jogos de RPG, para que assim eu possa explicar a relação que criei entre o jogo e o ensino de teatro para alunos do ensino fundamental, anos finais. Segundo o site Mundo das Trevas:

Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: “jogo de interpretação de personagens”), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar (MUNDO DAS TREVAS, 2014) .

A origem do RPG vem de duas fontes: a literatura fantástica - que se tornou muito popular com obras como *O Hobbit* (1937) e a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954/55), ambos de John Ronald Reuel Tolkien - e os jogos de tabuleiro - especialmente os de guerra. Mas, a criação do jogo em si é atribuída a dois estudantes da Universidade de Minnesota nos EUA. Gary Gygax (1938-2008) foi um desses grandes precursores, criador de um cenário medieval para jogar com miniaturas chamado *Chainmail* em 1971. O outro criador foi Dave Arneson (1947-2009), que desenvolveu o cenário fantástico para RPG *Blackmoor* também em 1971. Foi ele quem criou os principais conceitos e regras do que conhecemos hoje do RPG, como: a presença de um Mestre ou Narrador - este além de narrar a história interpreta os NPCs¹ - e as fichas de personagem. Os dois criaram juntos o primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*², publicado pela editora TSR em 1974(LUFTSTARK, 2015).

Esse jogo foi importante na minha infância no sentido em que estimulava a criatividade, na medida em que as histórias se tornavam cada vez mais profundas e complexas, com detalhes na narrativa e descrição dos acontecimentos. Isso me ensinou a prever as consequências de uma ação, como num jogo de xadrez, onde é necessário prever a jogada do oponente. O RPG cria essa prontidão de prever como os dados vão se comportar e quais as consequências da falha ou sucesso da ação, ou seja, desenvolve também o raciocínio lógico. Essa mistura de lógica e criatividade, quando

¹ *Non-player Character* - do inglês: “Personagem não-jogável”. É um personagem dentro do jogo que não pode ser interpretado por um jogador, apenas pelo Mestre ou Narrador da campanha.

² Do inglês: “Masmorras e Dragões”

estimulada, ajuda a desenvolver na pessoa a perspicácia para resolver situações-problema no dia-a-dia, analisar as situações e decidir cooperativamente.

“Um jogo típico une os seus participantes de maneira cooperativa em um único time que se aventura como um grupo, em busca da solução de enigmas, a caça de vilões ou com intenção de resolver qualquer tipo de conflito emergente na história.”(MUNDO DAS TREVAS, 2014) Esses conflitos encontram um paralelo no teatro dramático, que busca pela catarse³ do espectador em relação aos conflitos da trama, conceito criado pelo filósofo grego Aristóteles no século V a.C. O ponto principal do RPG é criar uma boa história, que gere essa catarse, assim como no drama. Nem sempre o que o jogador quer para o personagem é bom para o personagem. O jogador pode deliberadamente criar conflitos e situações ruins para o personagem, mas, que favoreçam a história e a identidade do mesmo.

“Como romances ou filmes, RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação, sem, no entanto, limitar o comportamento do jogador a um enredo específico.”(MUNDO DAS TREVAS, 2014) Ou seja, o que impera é o imprevisto. Essa prática do imprevisto também é outro fator que estimula a prontidão em cena e a criatividade na resolução de problemas, tanto na trama quanto durante a interpretação. Segundo Rosseto:

Improvisar é criar, jogar, arriscar, transformar uma ideia num espaço privilegiado para as concepções poéticas e simbólicas. No âmbito do ensino, esse fazer pode desencadear processos de aprendizagens que contribuem para a formação de sujeitos autônomos, mediados pela intuição e pelas referências dramáticas (ROSSETO, 2012, p. 9) .

Como irei explicitar mais a frente, esses processos de aprendizagem e criação de sujeitos autônomos são bastante comprovados no uso do RPG como estratégia pedagógica, principalmente para alunos com dificuldades de aprendizagem leves - como dislexia⁴ e discalculia⁵ - e graves - como o autismo⁶ .

³ Purificação do espírito do espectador através da purgação de suas paixões, esp. dos sentimentos de terror ou de piedade vivenciados na contemplação do espetáculo trágico.

⁴ Perturbação na aprendizagem da leitura pela dificuldade no reconhecimento da correspondência entre os símbolos gráficos e os fonemas, bem como na transformação de signos escritos em signos verbais.

⁵ Desordem neurológica específica que afeta a habilidade de uma pessoa de compreender e manipular números.

⁶ Distúrbio neurológico caracterizado por comprometimento da interação social, comunicação verbal e não-verbal e comportamento restrito e repetitivo.

No jogo de RPG o jogador improvisa em um universo em geral fantástico, mas pode existir também campanhas – como é chamada a história no RPG – que se passam em um contexto histórico e até mesmo atual. É possível criar RPGs de praticamente qualquer tema. O que define o jogo são suas regras e não o universo em que ocorre a campanha. No ensino de teatro, por exemplo, podemos criar um jogo baseado em obras de Shakespeare. Por exemplo, a comédia “Sonhos de uma noite de verão” poderia ser o cenário onde os jogadores contariam a história narrada na obra sem interpretar os personagens principais. O jogadores seriam os seres encantados do reino de Oberon e Titania que indiretamente contariam como quatro humanos entraram na floresta e foram enfeitiçados por Puck, servo de Oberon e como Titania se apaixonou por um monstro devido ao mesmo feitiço. Ou humanos que teriam que lidar com o desaparecimento de Hérnia, Helena, Lisandro e Demétrio na floresta.

Outro ponto forte é que para jogar bem o RPG, é preciso conhecer bastante sobre o universo em que ocorre a campanha para que se definam os cenários, figurinos e tecnologias a serem desenvolvidos. Muitos jogadores criam campanhas a partir de fatos históricos reais, como guerras, intrigas políticas, contextos socioeconômicos, revoluções, entre outros. Isso gera interesse no jogador em aprender e estimula a leitura. Mais adiante irei falar de como planejei minhas aulas para inserir as noções básicas do teatro - história do teatro, tipos de palco, cenário, figurino, maquiagem, e outros - no jogo de RPG.

Como em um jogo de estratégia, há regras que o definem, e guiam aquilo que o seu personagem pode ou não fazer. A esse conjunto de regras chama-se sistema. *Como no teatro*, cada personagem tem uma história, e deve ser interpretado assim como fazem os atores. Diferente de um jogo de estratégia, você não luta contra um adversário específico, mas vive aventuras em um mundo imaginário (MUNDO DAS TREVAS, 2014, grifos meus) .

Percebe-se que no próprio site o jogo já é apontado em sua aproximação com o teatro, sendo essa mais uma razão que fortalece a presente pesquisa. A mecânica do RPG funciona mais ou menos como um jogo de improviso teatral semelhante aos que vemos em páginas como *YouTube* e *Facebook* e na televisão. Por exemplo, um jogo onde só se pode iniciar as frases com as letras do alfabeto em sequência. Não se pode quebrar a regra, ou o jogo deixa de existir. No RPG as regras são na verdade referentes ao universo do jogo. No universo real existe a lei da gravidade, que puxa tudo no planeta em direção ao centro da Terra. No RPG é possível criar um universo onde essa lei não exista e seja impossível tocar o solo. Sendo assim o jogador deve seguir essa premissa e nunca tocar o chão. Outro exemplo, pode ser o jogo de “pedra,

papel, tesoura”. Nesse jogo a pedra nunca ganha do papel e o papel nunca ganha da tesoura. São as regras. Meu personagem “tesoura” sempre irá perder se lutar contra um adversário “pedra”. No mundo dos jogos isso se chama *counter*⁷, ou seja o adversário que tem o que é necessário para atingir o ponto fraco do personagem. Nem todos os sistemas de RPG tem possibilidade do *counter*, porém é uma regra recorrente nos jogos de aventura com fantasia.

A maioria das campanhas de RPG exigem que o jogador crie toda uma história anterior para o seu personagem, o *background*⁸. A história do universo do jogo é conhecido como *lore*⁹ e funciona como um prólogo para a campanha que irá começar. Isso é definido em conjunto, entre todos os jogadores.

Esse trabalho de criação do personagem dentro da *lore* do jogo se assemelha muito com o trabalho do ator seguindo a linha descrita no livro “A preparação do ator” de Constantin Stanislavski (1936). Assim como no teatro stanislavskiano, no RPG os objetivos do personagem permeiam suas ações. Existe o superobjetivo e os objetivos menores que são construídos no decorrer do jogo e farão parte da evolução do personagem. No jogo os objetivos e o super-objetivo são chamados de *quests*¹⁰. Existem a *quest* principal (superobjetivo) e as *quests* secundárias (objetivos que podem ou não interferir no superobjetivo). O personagem está sempre avaliando a situação diante o do objetivo para então definir uma ação. Essa ação está sujeita às emoções do personagem e que não estão sujeitas a sua vontade, mas à do jogador – no caso do teatro à do dramaturgo, autor, diretor ou ator – e ao processo dentro da *lore* do jogo – ou texto dramático, no teatro. As ações do personagem, tanto no jogo quanto no teatro proposto por Stanislavski, definem quem ele é (STANISLAVSKI, 1936).

“Diferente do teatro, você não segue um roteiro, mas age pelo seu personagem com liberdade de ação, limitado somente pelo conjunto de regras do sistema em questão.”(MUNDO DAS TREVAS, 2014) Aqui, é claro, se trata do texto dramático escrito. As regras do sistema, da *lore* e do *background* do jogo formam um outro tipo de roteiro. Um roteiro de ações possíveis ou não de acordo com o universo. Diferente do teatro, no RPG os jogadores interpretam os personagens sentados e não há a necessidade de uma interpretação profunda e complexa, embora a criação do personagem o seja. Por mais complexas que sejam as ações e emoções do personagem, elas são descritas e não interpretadas como no teatro. Aqui as decisões dos jogadores dependem de rolar

⁷ Do inglês: rebater, contestar, aquele que é contra

⁸ Do inglês: “fundo”, “segundo plano”, “experiência”

⁹ Do inglês: “conhecimento”, “saber”

¹⁰ do inglês, nesse contexto significa: “busca” ou “procura”

dados para acontecerem e virarem ações. Isso ocorre, pois, os atributos necessários para tomar as decisões estão descritos em uma ficha e cada atributo possui um valor numérico. Para realizar uma ação, a de socar um oponente, por exemplo, o jogador precisa lançar os dados e o valor deve ser menor ou igual ao valor do atributo de força descrito na ficha (exemplo da ficha na página 17).

No entanto existe uma variação do RPG chamada LARP (*Live-action role-playing*), que significa literalmente *interpretação de papéis ao vivo*. Essa é uma modalidade bem mais próxima do que pretendo trabalhar, pois aqui a interpretação se assemelha muito com o fazer teatral. As regras do LARP são as mesmas do RPG, com essa única diferença de que aqui sim os jogadores interpretam teatralmente seus personagens.

Essa mecânica torna o RPG e o LARP ótimos aliados na construção colaborativa do enredo de um espetáculo. Levando em conta essa possibilidade, decidir utilizar meu estágio para a experimentação do RPG como metodologia de ensino do teatro para o ensino fundamental, anos finais. Para isso elaborei um plano de curso, detalhando também os planos de aula que podem ser vistos em anexo.

3 O RPG NO ENSINO DE TEATRO

Imaginemos que cada partida de RPG seja registrada por alguém que anota ou filma ou grava tudo que ocorre. Imaginemos que esse material seja lapidado e escrito no formato de um roteiro de teatro, com rubricas e falas. Essa produção é cem por cento uma criação colaborativa entre todos os jogadores. A partir dela o jogador pode interpretar o personagem que ele mesmo criou dentro do jogo novamente, dessa vez sob o ângulo do teatro propriamente dito, visando o espetáculo. A obra que saiu da imaginação do jogador/ator será melhor interpretada por ele, pois tem dela propriedade. Partindo dessa premissa, logrei experimentar essa ideia na minha primeira direção, dentro da disciplina de Direção 1 do curso de Artes Cênicas.

Eu queria criar uma peça baseada no livro *The Asylum for Wayward Victorian Girls* de Emilie Autumn. Porém o livro não possui até o momento tradução para o português e eu não teria tempo de traduzir todas as suas mais de duzentas páginas e pedir que meus atores lessem todo o livro. Mas eu conhecia o universo do livro e sua história. Poderia criar um roteiro que se passava no mesmo contexto e universo e assim dirigi-lo. Só que acabei me deparando com outra questão: a maioria dos meus atores nunca tinham atuado na vida. Conversando com eles, notei que tínhamos em comum a prática do RPG e daí surgiu a minha ideia. Eu iria organizar um jogo e daí eu tiraria o roteiro, além disso, meus atores teriam propriedade de seus personagens e assim talvez a direção se tornasse mais fácil. Então assim eu fiz. O problema do RPG e do teatro, porém, é que todos os envolvidos precisam estar presentes. A maioria nunca tinha atuado, logo não sabiam o quão ruim é faltar aos ensaios. Isso me impediu de levar a ideia adiante. Mas mantive ela guardada até iniciar o meu estágio.

RPGs tinham sido uma marca muito forte na minha infância, então imaginei que poderia ser na de outros adolescentes. Assim adaptei a minha ideia e inseri o ensino de noções básicas do teatro e fiz um paralelo com a matéria estudada pelos alunos em História. A partir disso elaborei meu Plano de aula, que será apresentado da maneira como foi pensado, para depois passar ao relato do que foi possível.

No primeiro momento, sabendo que enfrentaria o desconhecimento dos alunos em relação ao jogo, planejei um bate-papo sobre jogos. A fim de conhecer os alunos, uma das primeiras perguntas seria sobre quais jogos os alunos mais gostam. Listando esses jogos, a proposta era encontrar o que todos tinham em comum e assim definir, de acordo com as respostas dos alunos, o que era necessário para se ter um jogo. Listei

de antemão algumas características que eram necessárias para se ter um jogo, como: jogadores, regras e o objetivo do jogo. Outra parte desse debate seria para classificar e dividir jogos em categorias: jogos de tabuleiro, cartas, esportivos, em grupo, entre outras classificações. Também planejei inserir jogos eletrônicos nessas classificações, para assim ampliar o repertório dos alunos na hora de jogar o RPG.

Definindo essa parte, a pergunta era sobre o que seriam, no entendimento dos alunos, jogos teatrais, para então começar a inserir o conceito de RPG como um jogo de interpretação de papéis e improviso. Após explicar o que é o RPG, o próximo passo seria explicar as regras e começar a dividir os grupos (de 4 ou 5 alunos). Juntamente com as regras, os alunos seriam expostos às fichas de RPG e escolheriam o universo onde se passaria a aventura. Como dito anteriormente, a ideia seria usar matérias estudadas em História por eles naquele bimestre. Após ser definido o Universo, iríamos criar os personagens dentro do contexto (país e época) definidos utilizando alguns parâmetros, por exemplo: data de nascimento, status social, idade, signo e uma música tema para o personagem.

A fim de estimular a criatividade dos alunos, fazia parte do plano levar vídeos de desenhos animados, trechos de filmes e jogos de computador que tivessem a temática de aventura assim como contos curtos de fantasia e aventura. A ideia era fazer também um exercício de identificar elementos nas narrativas que os ajudassem a criar durante o jogo de RPG. Entre os elementos a identificar estavam: o herói (caso houvesse), o vilão (caso houvesse), as criaturas e monstros, o enredo, o clímax e a conclusão da narrativa. Claro que também é importante definir a espacialidade, ou seja, os cenários e mapas. Onde a história ocorre e para onde ela se desloca no decorrer do tempo. Assim cada grupo construiriam o prólogo do jogo de cada grupo a partir dos elementos identificados nos vídeos e contos. Esse prólogo seria um guia para o jogo propriamente dito.

Dentro do mesmo exercício deveriam listar os objetos e a vestimenta de um dos personagens dos vídeos e contos (a escolha seria de cada aluno) o que ajudaria a personalizar melhor o personagem que criaram. Além das características subjetivas e psicológicas, agora deveriam criar as características físicas. É claro que, além do prólogo do Universo do grupo, cada um deveria criar um prólogo para o próprio personagem, constando quem ele foi e como ele chegou até ali no início do jogo. A seguir, a ficha do personagem.

RPG HISTÓRICO

NOME: _____

JOGADOR: _____

PROFISSÃO: _____

DATA DE NASCIMENTO: _____

País: _____

COMPORTAMENTO: _____

STATUS SOCIAL: _____

SIGNO: _____

IDADE: _____

REFÚGIO: _____

POLÍTICA: _____

OBJETIVO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____ 00000	Carisma _____ 00000	Percepção _____ 00000
Destreza _____ 00000	Manipulação _____ 00000	Inteligência _____ 00000
Vigor _____ 00000	Aparência _____ 00000	Raciocínio _____ 00000

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ 00000	Empatia c/ Animais _____ 00000	Acadêmicos _____ 00000
Esportes _____ 00000	Ofícios _____ 00000	Computador _____ 00000
Briga _____ 00000	Condução _____ 00000	Finanças _____ 00000
Esquiva _____ 00000	Etiqueta _____ 00000	Investigação _____ 00000
Empatia _____ 00000	Armas de Fogo _____ 00000	Direito _____ 00000
Expressão _____ 00000	Armas Brancas _____ 00000	Linguística _____ 00000
Intimidação _____ 00000	Performance _____ 00000	Medicina _____ 00000
Liderança _____ 00000	Segurança _____ 00000	Ocultismo _____ 00000
Manha _____ 00000	Furtividade _____ 00000	Política _____ 00000
Lábia _____ 00000	Sobrevivência _____ 00000	Ciência _____ 00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES	APRENDIZADO	VIRTUDES
_____ 00000	_____ 00000	Consciência/Convicção 00000
_____ 00000	_____ 00000	Autocontrole/Instinto _____ 00000
_____ 00000	_____ 00000	Coragem _____ 00000
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	

ITENS

LUCIDEZ

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PRESTÍGIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ENERGIA

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE

FRAQUEZA

Escoriado ☐

Machucado -1 ☐

Ferido -1 ☐

Ferido gravemente -2 ☐

Espancado -2 ☐

Aleijado -5 ☐

Incapacitado ☐

Figura 1 – Ficha de RPG criada para as aulas

Adaptado ficha do jogo Vampiro: A Máscara

Essa ficha seria preenchida da seguinte forma:

- 1) No cabeçalho estariam as principais características dos personagens, definidas pelo jogador;
- 2) Na sessão “Atributos” o jogador rola o dado de dez lados (D10), o número que cair é o número de pontos que ele tem para distribuir entre os ítems dos atributos - por exemplo, o número que caiu foi 6, cada bolinha é um ponto a ser “pintado”, logo posso escolher pintar duas bolinhas de força, uma de destreza, mais uma de carisma e duas de percepção;
- 3) O mesmo processo se repete para a sessão “Habilidades”;
- 4) Na sessão “Vantagens” a coluna “Antecedentes” é preenchida de acordo com o prólogo do personagem - exemplo: o personagem era um mercador, logo tem habilidades de compra e venda. Da mesma forma que anteriormente, um dado é rolado;
- 5) Inda na sessão “Vantagens” a coluna “Aprendizado” é deixada em branco, pois será preenchida no decorrer do jogo - exemplo: o personagem que era mercador encontra um mestre alquimista que o ensina a fazer porções, a partir daí a habilidade “Alquimia” é adicionada à coluna;
- 6) A coluna “Virtudes” é variável, ou seja, o personagem pode perder e ganhar esses pontos de acordo com o jogo - exemplo: o mercador, antes muito corajoso, perde sua coragem ao ser enfeitiçado por uma feiticeira e agora têm desvantagem nas lutas que precisa enfrentar.
- 7) Abaixo, a coluna de “Itens” é onde são listados os pertences do personagem.
- 8) “Lucidez” e “Prestígio” também são preenchidas e variáveis no decorrer do jogo.
- 9) “Energia” e “Vitalidade” são usadas em momentos de luta, também variáveis. Nesse jogo específico, os pontos de vitalidade são extraídos da energia.

Essa ficha foi feita com base no jogo *Vampiro: a máscara*, um RPG que se passa na época atual - ao contrário dos mais clássicos, que se passam na era medieval - e é um cenário de horror e fantasia urbana e centrado nos vampiros em um mundo de fantasia sombria. Utilizei essa ficha por já conhecê-la e ter certo domínio sobre ela. Fiz, é claro, pequenas modificações na ficha e na forma como seria utilizada para melhorar o desempenho das aulas e facilitar o entendimento por parte dos alunos.

A partir de agora inicia o jogo, seguindo as seguintes regras:

- 1) Os jogadores terão as seguintes funções: um mestre (aquele que conta a história); a sua direita o escrivão (aquele que toma notas); os demais serão personagens da história narrada pelo mestre.
- 2) Cada mestre tem 15 minutos para narrar uma história.
- 3) A pessoa responsável pelas anotações escreve as narrativas do mestre e as escolhas dos personagens em um relatório.
- 4) A cada desafio proposto pelo mestre, os personagens devem tomar uma decisão. Se essa decisão será efetiva, vai depender da rolagem dos dados. (Ex.: O personagem se vê obrigado a decidir entre um casamento e fugir do país. Se ele se casar há o risco de ser obrigado a ir pra guerra, se fugir nunca mais verá a pessoa com quem iria se casar. Essa decisão exige os atributos Inteligência e Perspicácia, por exemplo. Supondo que os pontos desses atributos sejam respectivamente 5 e 3, os dados serão rolados, primeiro para um atributo e depois para o outro, após o personagem tomar sua decisão. Se os pontos nos dados forem iguais ou inferiores aos pontos da ficha, o personagem tomará aquela decisão no curso da história. Caso os números nos dados sejam superiores aos números da ficha, a decisão tomada será a oposta.)
- 5) Após os 15 minutos do mestre atual, as funções giram para a esquerda, assim quem era mestre agora será escrivão e um dos personagens se torna mestre.
- 6) A história anterior deve ser continuada quando o mestre dela retornar à função de contar a história.

As anotações das histórias seriam passadas a limpo para compor o portfólio do grupo, um dos objetos de avaliação. Além disso, cada jogador faria seu próprio diário de bordo, anotando experiências, impressões ou o que achar necessário e relevante.

Depois da primeira partida sendo jogada na mesa, iniciaria o trabalho teatral. Tendo em mãos o prólogo do personagem, suas características, adereços e vestimenta, o jogador iria começar a personificar o personagem jogado. Iniciando com a clássica caminhada no espaço e ao poucos trazendo a tona o personagem. Primeiro a caminhada seria para equilibrar o espaço, exercício inicial do teatro bastante simples. Depois o jogador iria encontrar a velocidade e o ritmo de caminhada de seu personagem de

acordo com as características estabelecidas anteriormente - exemplo: se o personagem é ansioso tende a ter uma caminhada mais rápida. Então adicionariam os elementos peso ou leveza, algum tique nervoso, olhar do personagem, posição da coluna vertebral, e todas as características possíveis para se inserir na caminhada do personagem. Agora viriam os comandos: pular, cair, parar em uma pose - esta podendo variar para: pose nobre, pose ágil, pose de susto, pose de felicidade - entre várias possibilidades.

Depois das características físicas, ainda em caminhada, os jogadores iriam trabalhar com a voz e a fala, criando uma ou duas frases de efeito para treinar a modulação de voz e timbre do personagem. Características como a velocidade da fala, a intensidade, altura, timbre, sotaques e até mesmo problemas na fala deveriam ser observadas e adicionadas caso necessário. Isso tentando manter a construção corporal e ainda obedecendo a comandos como falar a mesma frase em tom assustado, apaixonado, raivoso, emocionado, e outras possibilidades. Aqui, novamente tudo seria anotado em diário de bordo pessoal. Uma sugestão para o portfólio seria fotografar o grupo em seus personagens.

Na próxima partida a ser jogada, os jogadores já teriam antes seu ritual de personificação do personagem, inserindo os trejeitos e falas trabalhados na aula anterior. Agora a partida seria jogada em pé e buscando a realização física das ações jogadas. Com exceção do mestre e do escrivão, apenas durante o jogo, os jogadores não devem nunca responder como eles mesmos, mas como os personagens. Após o jogo, assim como um ritual de personificação, seria interessante um ritual de *despersonificação*. Essa ideia surgiu durante a escrita deste trabalho, como uma forma de manter o trabalho com o RPG na sala no espaço da aula. Mas, vamos continuar com o plano de curso.

Depois de definir tudo isso e tendo já material no portfólio e no diário de bordo, os jogadores têm agora um espaço para a representação gráfica de seus personagens, ou seja, um desenho, colagem ou escultura de seu personagem. Aqui seria uma ótima oportunidade para introduzir conceitos de figurino, maquiagem e adereços, pois essa primeira representação será uma base para a construção do figurino final dos personagens. De posse dos trabalhos, cada jogador deverá falar sobre seu personagem e sobre o trabalho que fez. Levaria no mínimo três aulas nesse processo, desde inserir as noções à conclusão e apresentação. A partir de agora, os jogadores devem trazer objetos, adereços e figurinos que se aproximem do que criaram para jogar caracterizados.

O cenário do jogo também deve ser definido, tendo como base o exercício de análise dos vídeos e contos. Para definir o cenário, será preciso escolher o tipo de palco que os jogadores de cada grupo pretendem utilizar, seja ele o palco italiano, arena, semi-arena, ao ar livre ou não. Definido o palco e o cenário, os jogadores devem fazer uma maquete, levando em conta as percepções de cenografia e iluminação que serão mostradas previamente em aula. Devem ser observados os objetos. Dependendo do grupo, o cenário no trabalho final pode ser construído fisicamente ou uma foto da maquete produzida projetada.

No decorrer das partidas, utilizando as anotações do escrivão, o grupo poderá definir um roteiro que possa ser ensaiado. Colaborativamente, o grupo define as cenas e utilizando o exercício de análise de vídeos e contos, estruturam o roteiro. A partir de agora os grupos ensaiam e o trabalho final seria a apresentação das cenas e exposição dos portfólios e maquetes.

Assim, fui para a escola. Ao chegar na sala de aula, me deparei com alguns desafios, por exemplo, a visão da professora em relação ao meu trabalho e à realidade dos alunos. Muitas coisas que eu gostaria de fazer, ela me aconselhou a mudar por conta da situação social das crianças. Segundo ela, as crianças não têm referências de histórias, filmes, ou desenhos animados que pudessem usar de combustível para as criações. O que se mostrou não ser verdade, já que assim que iniciei a explicação do jogo, os alunos logo embarcaram na ideia e começaram a falar e participar, mostrando capacidade de criar. Entretanto, a professora os silenciava, não deixando que os alunos falassem suas ideias. Isso tudo me atrapalhou bastante e mais uma vez não consegui chegar ao final do meu projeto de estágio com o RPG.

4 O MEU ESTÁGIO

Neste capítulo trago a experiência que me foi possível realizar do ensino de teatro com base no jogo de RPG, efetivada durante a disciplina de Estágio Supervisionado 2 do curso de Licenciatura em Artes cênicas. Irei começar falando sobre a escola onde realizei meu estágio.

Paulo César dos Santos, é atualmente diretor em uma escola pública no Itapoã, o CEF Dra. Zilda Arns, com formação em Artes Cênicas. É uma escola de ensino fundamental que atende uma comunidade bastante carente. Possui 2.232 alunos e 110 professores, dos quais 6 são de artes. Também é uma escola que se encontra num local com histórico de violência, dentro e fora dela. Eu escolhi estagiar lá principalmente por conta de conhecer um professor de artes de lá. Trabalhei com a turma 8º ano “I” às terças e quintas-feiras no turno matutino. A princípio iria trabalhar também com uma turma de 9º ano, porém a professora me pediu que ficasse apenas com o 8º, pois a turma de 9º ano possuía mais *conteúdos* e ela precisava *cumprir o currículo*. A professora que me acompanhou é formada em Artes Plásticas na Faculdade de Artes Dulcina de Moraes.

Interessante observar que, mesmo as Artes Cênicas estando no Currículo em Movimento, a maioria dos professores de Artes do ensino público são formados em Artes Plásticas. No próprio documento do Currículo em Movimento, no capítulo de Artes Cênicas há uma crítica a essa “preferência” pelas Artes Visuais:

[...] embora a disciplina Arte exista na lei, seu processo histórico exige a prática de um professor polivalente, que deve ministrar todas as linguagens artísticas. Em virtude do formato da lei (LDB/1996) e a carência de estrutura, professores acabam optando pelo ensino das artes visuais (SEDF, 2014).

O estranho é que essa “opção” parece ser um acordo dentro da própria escola. Em uma outra escola que visitei - ensino médio, onde fiz o primeiro estágio, este só de observação - havia apenas uma professora de teatro, as outras duas eram de Artes Plásticas. O acordo era que as duas dariam aula para primeira e terceira séries do ensino médio e a de teatro para a segunda série. Na escola onde fiz o segundo estágio os alunos para quem dei aula estavam tendo apenas Artes Visuais. O diretor me informou então que além dele - formado em Artes Cênicas na Faculdade Dulcina de Moraes -, não há nenhum professor de Artes formado em Artes Cênicas. São 4

formados em Artes Plásticas e 2 em música. Interessante constatação, pois até mesmo nas provas de concurso para professor efetivo da Secretaria de Educação do Distrito Federal a maior parte da prova é composta de questões de Artes Plásticas (CESPE, 2017).

Assim que entrei na escola, logo no primeiro dia, notei que o diretor assinava documentos para um sargento da Polícia Militar. Ao questioná-lo sobre isso, ele me disse que a presença da polícia acontece no CEF Dra. Zilda Arns porque lá existe o 17º Polo do Batalhão Escolar da PM que atende ao próprio colégio e aos outros colégios do Itapoã e Paranoá. O polo constitui-se numa unidade de apoio onde os policiais atendem as demandas da comunidade escolar a qual solicitou maior policiamento e votou em assembleia a permanência do polo na escola a partir do início do ano 2015. Segundo ele, no passado houve casos de ameaças a alunos e funcionários da escola, tanto por alunos quanto por pessoas fora da escola, mas nunca ocorreu uma situação mais grave. Ele contou inclusive que nos arredores da escola há risco mesmo durante o dia de assaltos e aliciamento de menores, o que faz com que muitos pais de alunos mudem seus filhos de escola por medo, obrigando as crianças a estudarem mais distante. Um fato que me chamou a atenção no discurso do diretor, foi que as instalações da escola foram entregues no ano de 2010. Ou seja, em cinco anos de funcionamento a violência se tornou alarmante a ponto de precisar da polícia dentro da escola e a ponto de os pais de alunos abrirem mão da comodidade de uma escola próxima aos filhos por medo da violência.

Apesar disso, aparentemente a polícia oferece certo conforto tanto em alunos quanto em professores e funcionários. O diretor disse ter notado uma diminuição drástica nas brigas dentro da escola e nas ameaças a professores. Conta inclusive que os próprios alunos se sentem mais seguros e permanecem mais tempo em sala de aula. De fato, observei que o ambiente não passa insegurança e medo e não há sinal de comportamentos violentos dos alunos. E por incrível que pareça, os alunos não pareciam se incomodar com a presença de policiais dentro da escola. Pareciam sequer notá-la. Isso fez com que eu estranhasse ainda mais a presença da polícia, já que o ambiente parecia não precisar dela para manter a paz. Afinal, são adolescentes.

Antes de começar a dar as aulas eu e a professora conversamos sobre meu planejamento. A princípio ela concordou com ele, mas depois de iniciadas as práticas me pediu que mudasse o plano e diminuísse o número de aulas, pois ela precisava dar o *assunto do currículo*. Esses assuntos são os que estão descritos no Currículo em Movimento da Secretaria de Educação do Distrito Federal. Para o oitavo ano são eles: Leitura dramática e análise de textos teatrais; Teatro Renascentista Inglês

-Teatro Elisabetano: William Shakespeare; Comedia Dell'Art: Goldoni e Molière; Teatro Romântico, Realista e Naturalista; Estudo de manifestações e elementos culturais afro-brasileiros e indígenas na cultura brasileira; Elementos teatrais presentes em obras de dramaturgos brasileiros representantes das correntes artísticas: Romantismo, Realismo, Naturalismo, entre outras; Leitura dramática e análise de textos teatrais; Elementos da linguagem teatral: figurino, iluminação, sonoplastia, cenário, maquiagem e adereços; Consciência corporal e expressividade vocal; Jogos dramáticos com elementos de ação cênica; Elementos formais da dança; Movimento Expressivo; Montagem Teatral; Formação de plateia (SEDF, 2014). No entanto, todo esse material pode ser perfeitamente contextualizado dentro do jogo de RPG, o que não me ocorreu na época com a clareza que tenho hoje. Me faltaram argumentos para mostrar à professora que o *conteúdo indicado* poderia estar contemplado. Isso demonstra o caráter conteudista que ainda permeia o pensamento dos nossos educadores. Como estagiária, infelizmente não tive essa ideia de unir a necessidade da professora de dar o conteúdo e meu projeto. Como resultado, cedi e alterei meu plano de aula.

Muita coisa que planejei ser realizada durante as aulas, por uma sugestão levemente imposta da professora, se tornou tarefa de casa. Segundo ela seria mais fácil, pois os alunos não levam o material para as aulas quando a atividade é presencial. No entanto, logo essa sugestão se tornou um empecilho e não funcionou. Tudo que eu pedia como tarefa de casa eles não faziam. Isso quando não faltavam na aula anterior e não faziam ideia do que precisava ser feito. As aulas que mais funcionaram foram justamente aquelas em que eu levei o material para a sala de aula para que os alunos realizassem a tarefa. Como por exemplo, quando levei os moldes dos dados de RPG impressos para que os alunos construíssem seus próprios dados. Nesse dia eu levei as tesouras, as colas e lápis de cor. Todos fizeram e se divertiram, provando que de fato a melhor opção para essa turma era fazer as atividades propostas na sala de aula.

Outro empecilho foi o fato de a professora não deixar os alunos se expressarem livremente. Quando a turma se animava com algo que eu falava e começavam a interagir, ela imediatamente os mandava calar. Poucas vezes eu consegui alguma resposta dos alunos que não tivesse essa interrupção. Entretanto, quando ela não ocorria, a aula fluía da maneira que eu gostaria que fosse, mesmo por alguns minutos. A interrupção da professora era tanta, que nem deixar que os alunos escolhessem os grupos em que iriam trabalhar ela deixou. Segundo ela, iria *virar bagunça* e nada seria resolvido. Mesmo contrariada, permiti que ela escolhesse os grupos pela chamada. Os alunos não ficaram felizes com isso e muito menos eu. Minha ideia com o RPG é, acima de tudo, dar autonomia para os alunos criarem e aprenderem com suas próprias histórias. E essa autonomia foi cortada logo no primeiro contato com o jogo. Isso, pelo

que eu observei, cortou pela metade o interesse dos alunos pela minha proposta, que apresentei tão libertadora e foi bruscamente encaixotada pela professora que me acompanhou. Precisei conversar com ela a respeito, e a partir daí houve maior abertura da parte dela, mas não total.

Durante as aulas percebi que qualquer coisa para a professora era motivo para mandar os alunos para a direção. Uma aluna uma vez estava chorando na sala de aula porquê um outro aluno a chamou de gorda e a postura da professora foi imediatamente mandar a menina para a direção por chorar na sala e atrapalhar a aula. Eu me ofereci para conversar com a menina ao invés de lhe dar uma advertência e ouvi dela: “Não adianta muita coisa, não”. Conversando com a aluna por alguns minutos, a aluna conseguiu parar de chorar e voltar a sala de aula. A professora mostrou que não procura tanto compreender os alunos, mas “cumprir com o currículo”, ou seja, aquele velho pensamento conteudista. Como disse Paulo Freire: “ensinar não é *transferir conhecimento*, mas criar possibilidades para sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 12) O próprio diretor da escola concordou comigo que ela mandava os alunos para a sala dele à toa na maioria das vezes e que usava a autoridade como professora de forma arbitrária.

Havia ainda um certo sentimento por parte da professora de que os alunos não poderiam entrar de maneira alguma no jogo. Era como se os professores, de fato, os achassem incapazes de entrarem no jogo por falta de referências. Porém, estava previsto no meu plano de aula que eu levaria vídeos para os alunos e, em uma aula, levei vários vídeos de animações e jogos para os alunos assistirem. Realmente, daquele universo eles não tinham a menor referência. E nem havia necessidade de ter, pois quando eu lhes pedi que criassem os personagens, me trouxeram os mais variados tipos de histórias, com outras referências que eles possuíam. Como exemplo, esse aluno que desenhou o personagem dele, um super-herói, dessa forma:

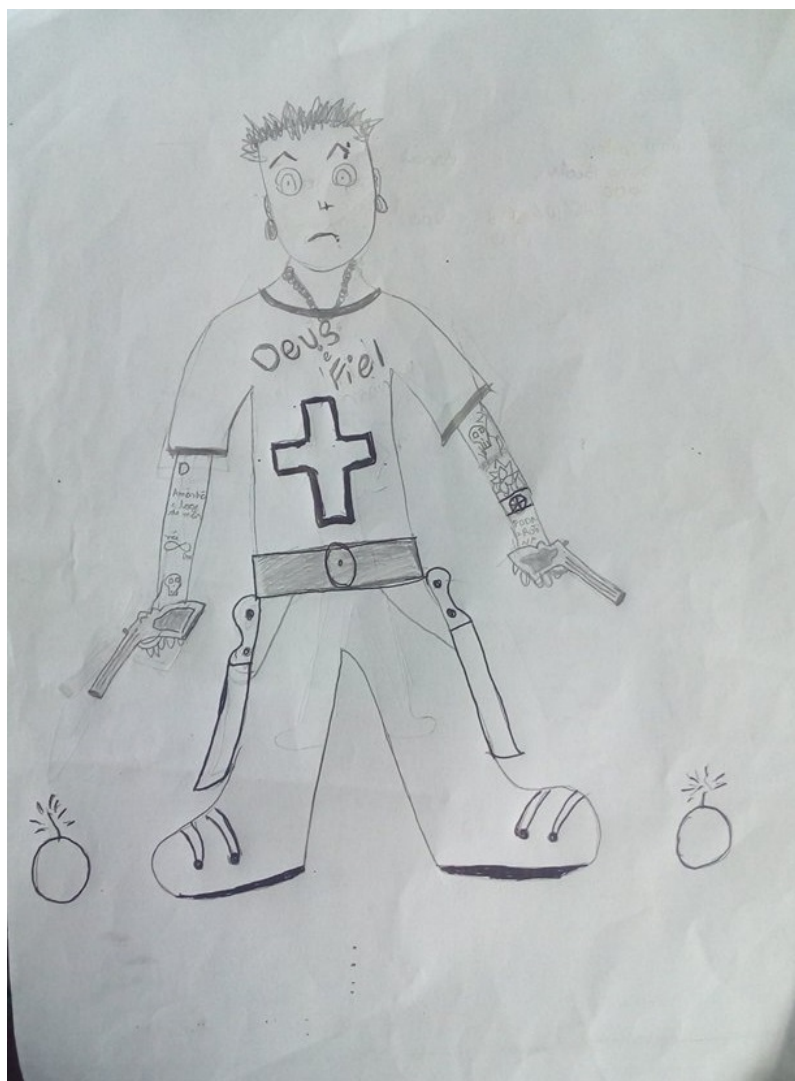


Figura 2 – Desenho de um herói idealizado por um aluno do 8º ano
O autor

Essa é a maneira como ele acredita ser um super-herói. A referência dele é um homem tatuado com duas armas e dois facões com duas bombas do lado dele. Pois essa é a realidade que esse aluno teve contato. E ele vai tirar da realidade dele a criatividade para criar as histórias que ele conseguir criar. No dia que levei os vídeos, levei: Harry Potter, O Senhor dos Anéis, Caverna do Dragão... e notei que eles não estavam interessados, pois estava muito longe da realidade deles. Se eu peço para esses alunos desenharem um super-herói e eles me trazem esse desenho, eu não posso dizer que está errado e mostrar uma foto do Super-Homem. As referências desse aluno serem diferentes das minhas não tornam a perspectiva dele errada. Mas, só notei quando me entregaram os desenhos, algumas aulas depois de eu tentar forçá-los a referências que eu e a professora acreditávamos serem corretas. Isso é algo que aquela professora provavelmente não entendia e que aprendi durante o estágio e as discussões em sala de aula na UnB.

Outro fator que me trouxe dificuldade foi a extrema polarização da turma: enquanto um grupo era extremamente disperso e passava a aula brincando, muitas vezes usando o celular ou intimidando uns aos outros, a outra parte da sala era completamente apática, não interagindo nem mesmo entre si. Esse último grupo, foi o mais difícil. O grupo das brincadeiras, logo entrou *na onda* do jogo e começou a interagir, mesmo com a professora às vezes os impedindo de se expressar. Mas o grupo que estava apático não entrava na brincadeira tão facilmente. Tentei interagir diretamente com eles, pedir ajuda com exemplos, criar histórias em que eles fossem os personagens, mas quase nunca consegui uma resposta afirmativa deles. Entretanto, quando eles raramente entravam no jogo, se mostravam até mais criativos, criando histórias com base nas propostas de jogo que eu trouxe.

Mais uma problemática foi somada às constantes faltas dos alunos, fazendo com que eu nunca tivesse a mesma turma em todas as aulas. Os alunos que faltavam, como era de se esperar, ficavam completamente à margem da aula. Eu tentava trazê-los para o contexto da aula explicando separadamente ou fazendo uma pequena revisão no começo da aula. Nem sempre isso contribuía para a inclusão do aluno, pois nem sempre eles queriam ser incluídos.

No final das contas não consegui realizar meu plano de curso em sua completude. Metade das atividades foram realizadas, mas não seguiram o objetivo real, pois estavam descontextualizadas. Isso se deu principalmente por quê precisei improvisar as aulas em que os alunos não traziam as tarefas de casa prontas. Assim eu precisei trazer atividades que deveriam estar contidas num contexto específico para um momento inoportuno. Eu sinto que a professora que me acompanhou, apesar de aparentemente apoiar todo o meu projeto, se sentiu ameaçada talvez, por medo que os alunos se interessassem de fato pelo jogo que acabou não acontecendo e depois fossem cobrar dela aulas mais dinâmicas. Entretanto, era visível que se eu tivesse conseguido trabalhar da maneira que eu gostaria, eles teriam se envolvido no jogo.

5 O RPG NO AMBIENTE ESCOLAR

Os desafios da docência cresceram com o passar do tempo. Não é apenas cobrado do educador ensinar conteúdos, mas também desenvolver competência e considerando interdisciplinaridade, encorajando o uso do material de aprendizagem em situações que os alunos enfrentarão no mundo real. É preciso levar em consideração a heterogeneidade dos alunos, a sustentabilidade e é claro, motivar sempre seus alunos a aprender (BALZER; KURZ, 2015). Esta é uma cobrança e tanto. Como cumprí-la? Alguns educadores e pesquisadores ao redor do mundo parecem ter encontrado no RPG e no LARP uma alternativa para abranger essas exigências com sucesso.

Apesar de não ser tão popular como metodologia de ensino no Brasil, uma investigação mostra que minha ideia não é inédita. O RPG não só é usado na escola, como é uma ferramenta usada por terapeutas que trabalham com pessoas de várias idades com vários tipos de problema de comunicação e aprendizagem, principalmente transtornos como TDAH¹ e Autismo. Vou começar falando na aplicação na escola, em particular, um internato dinamarquês chamado *Østerskov Efterskole*. Segundo o site da escola:

Østerskov Efterskole é uma escola parcialmente financiada pelo governo, parcialmente privada localizada em Hobro, na Dinamarca. Temos 90 alunos que vivem na escola durante o ano letivo. A maioria permanece por um ano, mas cerca de um terço dos estudantes permanecem por dois anos. Os alunos têm entre 14 e 18 anos e frequentam o 8.º, 9.º ou 10.º ano, terminando os níveis básicos da escola antes de frequentar o ensino médio ou outros estudos da juventude dinamarquesa. (LUNAU, 2006)

A princípio é de se estranhar que os alunos fiquem apenas um ou dois anos nessa escola. Isso ocorre porquê o sistema de ensino na Dinamarca se organiza da seguinte forma: ensino primário, ensino secundário, ensino superior e *efterskole*². Essa última, o caso da *Østerskov*, é opcional. O estudante tem a opção de ir para uma *efterskole* geralmente após terminar a educação primária. É um ambiente de descoberta, onde os alunos ficam um tempo longe dos pais para estudar arte, música e descobrir

¹ Sigla de Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade, um tipo de transtorno neurológico, que surge na infância, geralmente como fator genético, e em muitos casos, acompanhando o indivíduo em sua vida adulta. Ele se caracteriza por sintomas de desatenção, inquietude e impulsividade. Tem aparecido muito nas escolas brasileiras, diagnosticado por médicos, infelizmente muitas vezes de forma irresponsável.

² do dinamarquês: “depois da escola”

algum caminho para a faculdade ou simplesmente para se divertir com outros adolescentes. No caso da *Østerskov*, é possível fazer tudo isso durante aventuras interativas através da história (PEARL, 2015).

A escola foi fundada em 2006 e usa uma variação do RPG para ensinar seus alunos. Essa variação é o LARP (do inglês *Live-Action Role-Playing*. Algo como “interpretação de papéis ao vivo”), que nada mais é que o RPG de uma forma mais teatral, mostrando que a cultura daquele país valoriza naturalmente a linguagem cênica. Ao invés de jogar sentados em uma mesa, os alunos interpretam os personagens com ações físicas e falas e, como o nome sugere, ao vivo. Algo mais próximo do que eu pensei para minha direção teatral e que também apliquei no estágio supervisionado com alunos adolescentes.

Um dos fundadores e atual diretor da escola, Mads Lunau, conta que quando se cria um quadro narrativo e se pede que os alunos interajam isso melhora a motivação e a habilidade de aprender deles, pois aprendem dentro do contexto. (AJ+, 2017) Em uma entrevista para a página AJ+, no Facebook, publicada no dia 24 de abril de 2017, ele disse: “Nós tentamos ensiná-los habilidades do século XXI. E treiná-los a governar *um* mundo também irá treiná-los a governar *o* mundo” (Ibidem, 2017).

Em entrevista ao AJ+, Misja Lauridsen, uma aluna da *Østerskov Efterskole*, comentou sobre o aprendizado durante a semana em que estudaram Roma. Na ocasião, eles deveriam construir um arqueduto. Entretanto ela se divertiu tanto que não percebeu que estudava matemática enquanto jogava. Isso a fez “apreciar matemática mais do que nunca apreciei a minha vida” (AJ+, 2017). Outro aluno, Askil Ryan disse, na mesma matéria:

Ensinar as crianças através de experiências reais ao invés de apenas tentar ver através do olhar do outro: isto é especialmente relevante em História, ou coisas do tipo. E fazer isso é mais divertido, porque isso [RPG] é mais divertido, então você de fato se lembra [do que estudou]. (AJ+, 2017)

Aqui é possível fazer o um paralelo com o que diz Ângela Barcellos em seu texto *Ludicidade e Jogo* quando traz a questão da brincadeira no mundo ser coisa de criança, desvinculado do mundo da seriedade. As brincadeiras são em sua maioria uma preparação para a vida adulta, uma espécie de RPG constante de como ser *gente grande*, “bonecas e panelinhas para as meninas; carrinhos e ferramentas para os

meninos”(CAFÉ, 2005) enquanto crianças e na fase adolescente o RPG oferece todo o contexto da fantasia e do super-herói, que geralmente é de interesse desse público.

No entanto, na escola dirigida por Lunau, os alunos trabalham não só aprendizados que imitam a vida adulta, mas também conhecimentos do currículo escolar e de forma autônoma e independente, sem deixar a brincadeira e a diversão de lado. Quando se coloca a brincadeira como coisa de criança e afasta o adolescente e o adulto dela, afasta-se uma ferramenta poderosíssima de ensino. “Essa ideia de que a ludicidade é oposta à produtividade é uma falsa compreensão do significado de lúdico” (CAFÉ, 2005). Todavia, segundo a própria aluna de Østerskov, aprender se divertindo aumenta a apreciação do estudante pelo objeto de estudo. Ou seja, jogos, brincadeiras e brinquedos são bastante subestimados como ferramentas de produção pela possibilidade da manifestação lúdica que abrem. Mas, por isso mesmo são utilizados nessa escola, pelo poder de aprender que está contido nesse tipo de atividade.

Em uma conversa sobre RPG e teatro com membros do grupo de RPG Magos do Planalto, de Brasília, discutimos, por exemplo, o quanto a história na escola dá preferência aos fatos em detrimento dos personagens que a compõem. Da mesma forma que é muito mais interessante estudar química fazendo experiências em um laboratório. É muito mais fácil se interessar por estudar quando se pode ser sujeito ativo do próprio aprendizado, e melhor ainda quando isso acontece de maneira lúdica.

Lunau faz ainda uma crítica ao sistema tradicional de ensino. Segundo ele, nesse sistema o estudante faz tudo na sala de aula na esperança de agradar o professor. Para ele essa é uma motivação estreita que não é a melhor motivação para se entrar na vida profissional (PEARL, 2015). Sabemos que o sistema de ensino na maioria dos países, e principalmente no Brasil, utiliza a prova escrita como principal meio de avaliação. E vários estudos comprovam que é um meio bastante incompleto de avaliar o aprendizado do aluno. Ainda mais se o aluno possuir alguma dificuldade com aprendizagem. Isso pois o sistema educacional ainda demonstra preferência pela avaliação quantitativa em detrimento da qualitativa. Assim a análise do desempenho do aluno fica restrita a alcançar um número, não levando em conta o desenvolvimento e superação que ele teve, o que pode agravar quadros de alunos com transtornos sérios de aprendizagem. O jogo também é um ótimo gatilho para expressar sentimentos acumulados na escola ou entre a família. Jack Berkenstock é um terapeuta que possui um grupo chamado *Bodhana Group* em Ephrata, na Pensilvânia. Ele trabalhou com crianças por 23 anos, até que decidiu usar *D&D*³ quando começou a trabalhar com

³ *Dungeons & Dragons*

adolescentes internados em um estabelecimento educacional. “Começamos a ver meninos que tinham problemas familiares trazendo isso para o jogo. Isso se chama ‘sangrar’; quanto da sua identidade pessoal impacta o personagem que você está interpretando?”, explica ele (BLUME, 2017). Aqui se pode fazer também um paralelo dessa possibilidade do RPG com o psicodrama, onde “através do jogo teatral improvisado se visa exprimir e desenvolver as disposições mentais latentes dissimuladas ou repudiadas da vida mental, e principalmente da vida psíquica” (VICENTE, 2005). É exatamente este fenômeno que foi observado por Berkenstock durante seus trabalhos com RPG. O que prova o potencial do jogo para alcançar o patamar antes citado, onde o docente deve ensinar conteúdos, desenvolver competências e considerar a interdisciplinaridade fazendo um paralelo entre as situações da sala de aula e a vida real do aluno.

O RPG traz para o ensino do teatro uma percepção semelhante ao jogo dramático, onde também podemos trabalhar amplamente “a utilização do espaço cênico, o conhecimento, o domínio do corpo, a relação com o outro, com os objetos, o uso da voz, dos gestos e o fazer-se ver e ouvir”(THOMAZ, 2007, p. 44). Isso somado ao seu caráter colaborativo e potencial imaginativo por parte dos alunos. Assim como o jogo dramático o RPG também propicia uma experiência desenvolvedora da relação do indivíduo com o mundo, ampliando as percepções da realidade em que está inserido. E trazendo essa amplitude para o palco teatral o indivíduo pode construir seus conhecimentos dentro do jogo de RPG, dentro do lúdico e com total autonomia.

Mesmo que não tenha chegado ao ponto de trabalhar a personalidade dos alunos na construção dos personagens da forma como Berkenstock conseguiu, pude apresentar algumas percepções de teatro no estágio, por exemplo: mostrar como o figurino faz parte da identidade do personagem. Observei na sala de aula que é bem mais interessante apresentar um objeto, experimentá-lo e dele deduzir os conceitos que apresentar o conceito sem a experimentação do objeto. Por exemplo: uma das alunas do meu estágio queria ser uma espiã da primeira guerra mundial. Então falei pra ela sobre Mata Hari, que foi espiã naquela época. Dali seria possível extrair um figurino, uma idade, uma personalidade e outras características para a personagem. Não é diferente do trabalho do ator com alguns papéis. E não é diferente da aluna da *Østerskov Efterskole* estudando matemática ao construir um archeduto.

Quando, na minha infância e adolescência, fui envolvida pelo RPG não percebi o quanto de teatro já estava conhecendo. Criávamos nossos próprios figurinos, montávamos o cenário com o que encontrávamos na rua e em casa, improvisávamos adereços com toda a sorte de objetos e claro, interpretávamos muitos tipos de personagens. Tínhamos a prática constante de ressignificar objetos e transformar uma pedra

em um pedaço de carne ou um graveto numa varinha mágica. Nos debruçávamos horas na biblioteca pesquisando mitologia grega, japonesa, celta e nórdica para criar novos jogos. Parece a descrição de uma brincadeira de criança. Não deixava de ser. Entretanto quando comecei de fato a estudar o teatro pude ver o quanto eu já conhecia graças ao jogo e o quanto eu poderia aprender mais. O RPG, acima de tudo, despertou em mim a paixão pelo teatro. Jogando alguma campanha, quando já estava cursando Artes Cênicas, era possível para o jogo e comentar: “Sabe o que é essa *quest*? É o objetivo do seu personagem dentro do enredo”, e assim comentar sobre *A preparação do Ator* de Stanislavski. Ou então, criando o figurino do personagem, e imaginá-lo em cena.

Colocar o jogo do RPG no teatro é o que eu muitas vezes desejei após uma campanha. Muita coisa realmente interessante é criada. Criar na sala de aula e depois colocar no palco teatral é apenas uma parte do conhecimento criado ao longo do processo. As percepções tanto práticas quanto subjetivas podem ser profundamente vivenciadas pelos alunos e assim transformadas por eles em algo significativo para eles mesmos. É quando uma criação genuína e coletiva dos alunos recebe reconhecimento. E é por isso que acredito no poder desse jogo para o ensino do teatro e no teatro como uma nova percepção do mundo para os alunos. Pois é um lugar amplo na construção do conhecimento artístico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca por novas metodologias de ensino na vida do educador deve ser sempre constante. E, é claro, sempre focando o desenvolvimento dos alunos. É preciso buscar a realidade deles e adaptar-se de acordo com suas realidades sociais e individuais. Ao mesmo tempo é preciso guiar o aluno para a autonomia e o pensamento crítico, fazendo-o refletir sobre o mundo e ele mesmo. O RPG tem potencial para realizar esse feito. Ao criar ele mesmo o contexto de seu aprendizado e de maneira lúdica, o aluno compreende melhor a própria realidade e seu lugar no mundo. O jogo é uma opção bastante promissora, mas ainda pouco explorada nas salas de aula.

Acredito que um dos principais motivos para o sucesso dos resultados de todos os pesquisadores que trabalham com o RPG e o LARP é também a ludicidade presente no jogo. Quando o aluno se diverte e gosta de jogar, ele se empenha bem mais do que faria sentado em uma sala de aula. Fazendo um paralelo entre a minha experiência no estágio e os estudos apresentados, notei que meus alunos que estavam quietos e tímidos na sala de aula, se eu tivesse tido a oportunidade de avançar no meu trabalho, teriam tido a oportunidade de desenvolver suas habilidades de expressão e comunicação tão bem quanto os alunos de Lunau.

É claro que o trabalho do docente tende a se tornar mais prazeroso e divertido também. Nada mais divertido, na posição de mestre do jogo, que criar as aventuras a serem jogadas e levar para os jogadores, ver a história se desenrolar e os conhecimentos serem construídos ao longo da campanha. O educador também aprende quando educa e, no RPG, pode também fazer parte do jogo. Nada impede que o professor seja um jogador. E é bastante interessante colocar os alunos na posição de mestre também. É um espaço bastante aberto e horizontal, onde, depois de um tempo há de se notar que os alunos vão acabar trazendo eles mesmos as percepções teatrais necessárias, inclusive ultrapassando os limites e se aprofundando ainda mais por conta própria. Várias vezes, durante meus jogos na adolescência, li livros e mais livros sobre mitologias variadas apenas para mestrar uma campanha, estudei relevos para criar mapas e pesquisei várias épocas para criar cenários e figurinos. É um estímulo bastante rico, pois, envolvidos pelo jogo, queremos sempre melhorá-lo.

Minha experiência na sala de aula não pôde ser concluída, porém ver que a ideia deu tão certo em outras partes do mundo me anima a continuar pesquisando e em breve pôr minhas ideias em prática dentro do ensino de Artes. Agora vejo que posso

adaptar melhor meu plano de aula para cada turma depois de observar os resultados do estágio ao colocar certas atividades para serem feitas em casa. Também penso em outras opções para o mestre do jogo, pois dependendo da turma talvez seja melhor que o professor seja sempre o mestre, ou que ele jogue como um personagem e passe a função para um aluno por vez, entre outras possibilidades.

A dificuldade que se vê em criar interesse por teatro nos alunos pode ser facilmente superada ao trazer a ludicidade e o jogo para a sala de aula. O caráter cooperativo do jogo de RPG vem também para incluir todos os alunos, mesmo os que possuem dificuldades de aprendizado e socialização, neutralizando algum tipo de marginalização que possa ocorrer na sala de aula. É um campo que pretendo explorar cada vez mais e em várias faixas-etárias, ambientes e níveis sociais. A vivência do RPG na sala de aula tem ainda muita coisa a ser desvelada e aprimorada para o ensino do teatro.

REFERÊNCIAS

- AJ+. *A School for LARPing*. 2017. Vídeo. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ajplusenglish/videos/949902925151215/>>. Acesso em: 28/05/2017. Citado na página 28.
- BALZER, Myriel.; KURZ, Julia. *Learning by playing - LARP as a teaching method*. 2015. Disponível em: <<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>>. Acesso em: 25/06/2017. Citado na página 27.
- BLUME, Juliana. *Dungeons and Dragons é nova ferramenta de terapeutas que trabalham com adolescentes*. 2017. Disponível em: <<http://hypescience.com/terapeutas-estao-usando-dungeons-dragons-para-fazer-jovens-se-abrirem/>>. Acesso em: 25/06/2017. Citado na página 29.
- CAFÉ, Ângela Barcellos. Ludicidade e Jogo. In: _____. *Dos contadores de histórias e das histórias dos contadores*. 1. ed. Goiânia - GO: UFG, 2005. ISBN 85-7274-255-7. Citado 2 vezes nas páginas 28 e 29.
- CESPE. *Caderno de provas – Conhecimentos Específicos – cargo 3: professor de educação básica – área de atuação: artes*. Brasília: [s.n.], 2017. Disponível em: <http://www.cespe.unb.br/concursos/SEE_16_DF/arquivos/290_SEEDF_003_01.pdf>. Acesso em: 27/07/2017. Citado na página 22.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura). ISBN 8521902433. Disponível em: <http://www.apeoesp.org.br/sistema/ck/files/4-Freire_P_Pedagogiadaautonomia.pdf>. Acesso em: 26/06/2017. Citado na página 24.
- LUFTSTARK. *Uma Breve História da Origem do RPG*. 2015. Disponível em: <<http://rolandodados.com.br/uma-breve-historia-da-origem-do-rpg/>>. Acesso em: 26/06/2017. Citado na página 9.
- LUNAU, Mads. *ØSTERSKOV IN ENGLISH*. 2006. Disponível em: <<http://osterskov.dk/kontakt/in-english/>>. Acesso em: 27/05/2017. Citado na página 27.
- MUNDO DAS TREVAS. *O que é RPG?* 2014. Disponível em: <<https://mundodastrevas.com/pages/o-que-e-rpg>>. Acesso em: 21/06/2017. Citado 4 vezes nas páginas 9, 10, 11 e 12.
- PEARL, Mike. *At This Danish School, LARPing Is the Future of Education*. 2015. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/at-this-danish-school-larping-is-the-future-of-education-482>. Acesso em: 21/06/2017. Citado 2 vezes nas páginas 28 e 29.
- ROSSETO, Robson. *Jogos e Improvisação Teatral*. 2012. 84 p. Monografia (Licenciatura em Artes) — UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE UNICENTRO, Guarapuava - PR. Disponível em: <<http://repositorio.unicentro.br/bitstream/123456789/79/1/Jogoseimprovisa~A\T1\textsection~A\T1\textsterlingoteatralperspectivasmetodol~A\global\let\T1\textthreesuperior\unhbox\>>.

voidb@x{\def{MessageBreakfor\symbol{\textthreesuperior'}}\edefT1{TS1}\xdefT1/phv/m/it/12{T1/phv/m/n/12}\begingroup\tracingassigns\z@\tracingrestores\z@\tracingcommands\z@\tracingpages\z@\tracingmacros\z@\tracingoutput\z@\showboxbreadth\m@ne\showboxdepth\m@ne\tracingstats\@ne\tracingparagraphs\z@\tracinggroups\z@\escapechar\m@ne\let\MT@subst@T1/phv/m/it/12\def{\@par}}T1\textthreesuperior\textthreesuperiorgicas.pdf>. Acesso em: 27/07/2017. Citado na página 10.

SEDF. Currículo em movimento da educação básica. Ensino Fundamental: anos finais. Brasília, 2014. Disponível em: <<https://issuu.com/sedf/docs/4-ensino-fundamental-anos-finais>>. Acesso em: 26/06/2017. Citado 2 vezes nas páginas 21 e 23.

STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. 32. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1936. ISBN 8520002684. Citado na página 12.

THOMAZ, Sueli Barbosa. O jogo dramático e o imaginário de alunos nas aulas de teatro. *Práxis Educativa*, UEPG, Ponta Grossa - PR, v. 2, n. 1, p. 43 – 50, Janeiro 2007. ISSN 18094309. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/303/310>>. Acesso em: 13/08/2017. Citado na página 30.

VICENTE, Luísa Branco. Psicodrama: Transferência e contra-transferência. . *Análise Psicológica*, ISPA - Instituto Universitário, Lisboa, XXIII, n. 2, p. 79 – 83, 2005. ISSN 1646-6020. Disponível em: <<http://publicacoes.ispa.pt/index.php/ap/article/view/73>>. Acesso em: 05/08/2017. Citado na página 30.

Anexos

ANEXO A – PLANO DE CURSO

Apresentação: Este plano de curso apresenta 30h/aula de teatro como parte do estágio obrigatório. As aulas serão ministradas no CEF Dra Zilda Arns do Itapoã, no turno matutino, de 7:30 às 12:30, 30 horas divididas em 6 aulas para as turmas de 8º e 9º anos (15 horas para cada turma). De uma maneira bem lúdica e partindo do universo dos jogos de RPG, esse curso pretende aguçar a criatividade dos alunos na criação de suas próprias histórias a partir de fatos históricos estudados na aula de história. Com a criação de personagens, serão trabalhados também os conceitos de figurino, maquiagem e adereços. A partir das histórias criadas com os grupos serão trabalhados a cenografia e a iluminação, assim como a estrutura do teatro em si.

Justificativa: O ensino do teatro no ensino básico é importante não só para a formação de público, mas para ajudar na compreensão que os alunos têm do mundo e de si mesmos. Além disso pode ser uma poderosa ferramenta interdisciplinar ao tratar de questões históricas, políticas, sociais e filosóficas, inserindo tais assuntos de uma outra perspectiva. O teatro também ajuda a aguçar a imaginação e a criatividade dos alunos, buscando também melhorar as relações entre eles e entre eles e o mundo.

Objetivo Geral: Realizar uma montagem coletiva com texto criado e encenado pela turma a partir de um jogo de RPG para desenvolvimento do conhecimento da arte teatral, seus conceitos e suas técnicas.

Específicos:

- Promover a interdisciplinaridade e desenvolver trabalho junto ao professor de história para melhor compreensão do mundo: isso facilita não só a compreensão do conteúdo, como traz o teatro para um âmbito mais real ao fazer um paralelo com fatos históricos;

- Construção coletiva (cenário, figurino, adereços, texto, iluminação, personagem): ajuda os alunos a desenvolver a noção de coletividade e a entender a importância de valorizar o trabalho do outro.

- Exercício da criatividade dos alunos e valorização de suas ideias na criação: ao serem ouvidos e terem suas ideias valorizadas, os alunos têm sua identidade respeitada.

Metodologia: RPG (*Role-playing Game*) baseado no universo e contexto das aulas de história (conteúdos já estudados).

A partir de uma ficha de RPG baseada no jogo *Vampire the Masquerade: Bloodlines*®, os alunos irão jogar dados para definir os atributos iniciais a serem distribuídos na ficha. Cada aluno irá definir as características de personalidade de seus personagens a partir dos 4 pilares: signo, data de nascimento, música tema e status social. Em grupos de 4 ou 5, será definido um mestre, aquele que irá narrar a história e impor desafios aos demais. Um dos alunos toma notas enquanto o restante compõe a trama narrada pelo mestre. Essa configuração é rotativa, cada mestre terá um tempo definido para narrar sua história com os personagens disponíveis. (2 aulas)

Depois da primeira sessão do jogo, mais pilares de criação do personagem serão inseridos: 3 a 4 frases de efeito, arma ou poder (se tiver), vestimenta e episódio de transformação (um fato que ocorreu na vida do personagem que o fez se tornar o que é. Exemplo: a morte dos pais de Bruce Wayne o transformou no Batman). Após definidos esses pilares, os alunos apresentam os personagens de alguma forma gráfica, com uma colagem, um desenho, uma escultura ou um boneco caracterizado. (1 aula)

Os jogos irão continuar por mais duas sessões ou até que cada grupo tenha uma história mais ou menos estruturada que possa ser ensaiada e apresentada. Quando cada grupo tiver uma cena, irá começar a caracterização dos alunos como personagens usando roupas que eles irão trazer de casa, acessórios, entre outros. (1 aula)

Após, cada grupo irá definir o cenário de cada cena, criando desenhos (visão frontal e de cima, mapas) e maquetes. Na fase final, as histórias criadas serão estruturadas em um espetáculo de quadros, com sequência escolhida com os alunos. (2 aulas)

Avaliação: Portfólio do grupo (passos da criação do personagem, desenhos, maquetes, rascunhos das histórias e suas versões finais), diário de bordo (impressões dos alunos, com data), auto-avaliação (evolução dentro das aulas, processo de construção, trabalho em equipe), avaliação do professor, participação na apresentação final.

Critérios de avaliação: portfólio e diários de bordo completos (50%), resolução de conflitos dentro do grupo (25%), apresentação oral da evolução do processo através

do portfólio (25%).

ANEXO B – PLANOS DE AULAS

B.1 Aula 1: Conhecendo o aluno e sua concepção a respeito do jogo proposto

Objetivo: Conhecer a turma e sua abertura à metodologia aplicada

- **Primeiro momento: Sondagem (em roda de conversa)**

Quem gosta de jogos?

Quem joga algum jogo? (futebol, vôlei, jogos online, jogos de cartas)

Quais as características de um jogo? (regras, objetivo, duração, etc.)

O que entendem por jogos teatrais?

Quais jogos costumam jogar?

Quem conhece um tipo de jogo chamado RPG?

O que vocês entendem por RPG?

Quem quer jogar uma partida de RPG?

- **Segundo momento: As regras do jogo de RPG**

Divisão dos grupos (4 ou 5 alunos)

Exposição da ficha e como preencher (rolando dados)

Definição dos universos do jogo

Criação do personagem (signo, data de nascimento, música tema e status social)

Avaliação: visto nas anotações das fichas e criação de personagens

B.2 Aula 2: Primeira partida

Objetivo: Familiarizar os alunos com o jogo e as regras

- **Primeiro momento: Conhecendo histórias**

- Vídeos

- 1) Contar a história dos vídeos com as próprias palavras
- 2) Identificar personagens (herói, vilão, demais personagens)
- 3) Criar listas para o jogo (heróis, vilões, monstros)
- 4) Criar história curta dentro do grupo utilizando as listas (prólogo do jogo)

- **Segundo momento: A partida**

Regras da partida

- 1) Um mestre (aquele que conta a história); a sua direita aquele que toma notas; os demais serão personagens da história narrada pelo mestre.
- 2) Cada mestre tem 10 minutos para narrar a história.
- 3) A pessoa responsável pelas anotações escreve as narrativas do mestre e as escolhas dos personagens em um relatório.
- 4) A cada desafio proposto pelo mestre, os personagens devem tomar uma decisão. Se essa decisão será efetiva, vai depender da rolagem dos dados. (Ex.: O personagem se vê obrigado a decidir entre um casamento e fugir do país. Se ele se casar há o risco de ser obrigado a ir pra guerra, se fugir nunca mais verá

a pessoa com quem iria se casar. Essa decisão exige os atributos Inteligência e Perspicácia, por exemplo. Supondo que os pontos desses atributos sejam respectivamente 5 e 3, os dados serão rolados, primeiro para um atributo e depois para o outro, após o personagem tomar sua decisão. Se os pontos nos dados forem iguais ou inferiores aos pontos da ficha, o personagem tomará aquela decisão no curso da história. Caso os números nos dados sejam superiores aos números da ficha, a decisão tomada será a oposta.)

- 5) Após os 10 minutos do mestre atual, as funções giram para a esquerda, assim quem era mestre agora irá anotar e um dos personagens se torna mestre.
- 6) A história anterior deve ser continuada.

- **Terceiro momento: Diário de bordo e primeira parte do portfólio (Avaliação)**

- 1) Momento em que os alunos fazem suas anotações PESSOAIS no caderno destinado ao diário de bordo.
- 2) As anotações das partidas devem ser passadas a limpo para compor o portfólio SEM SER DESCARTADA A PRIMEIRA VERSÃO, que também deve compor o portfólio.

B.3 Aula 3: Segunda partida

Objetivo: Continuar o jogo

- **Primeiro momento: O personagem**

Atribuição de novas características e caminhada no espaço

- 1) Equilíbrio do espaço
- 2) Velocidades de caminhada
- 3) Comandos (pular, cair, foto, etc.)
- 4) Continuação da caminhada do personagem (peso no corpo, trejeitos, velocidades)

- 5) Introdução de: 3 a 4 frases de efeito, arma ou poder (se tiver), vestimenta e episódio de transformação (um fato que ocorreu na vida do personagem que o fez se tornar o que é. Exemplo: a morte dos pais de Bruce Wayne o transformou no Batman)

- **Segundo momento: A partida**

Com o mesmo grupo e inserindo as novas características dos personagens, é jogada uma nova partida seguindo as mesmas regras da aula anterior.

- **Terceiro momento: Diário de bordo e portfólio**

Avaliação: Será passado o visto nas anotações do diário de bordo anterior e nas duas versões das anotações para o portfólio e haverá um tempo para que os alunos escrevam o diário do dia.

- **Para casa:**

Texto sobre o personagem

- 1) Em 10 linhas, os alunos irão escrever resumidamente a história dos personagens
- 2) Será feita uma lista com os objetos pessoais dos personagens, suas roupas e adereços.
- 3) Nessa lista deve constar apenas o essencial para a história, assim os alunos devem saber por quê seus personagens usariam ou teriam aqueles objetos.

Apresentação gráfica dos personagens

- 1) Os alunos irão criar um desenho, escultura, colagem ou alguma outra apresentação gráfica de seus personagens de acordo com o texto e a lista criados anteriormente.

- 2) Em roda, com os projetos prontos, os alunos irão falar rapidamente sobre seus personagens (Conteúdo das fichas e do texto)

OBS: para a próxima aula pedir roupas dos alunos que possam ser usadas para a caracterização com os personagens

B.4 Aula 4: Terceira partida e estrutura da cena

Objetivo: Definir os roteiros das cenas a serem ensaiadas

- **Primeiro momento: Jogo e roteiro**

- 1) Com as roupas que os alunos trouxeram, todos irão se caracterizar com seus personagens.
- 2) Será jogada uma partida (rodada com todos do grupo)
- 3) A partir das anotações dos jogos anteriores, será feito um roteiro da cena a ser ensaiada.

- **Segundo momento: Ensaio da cena com a caracterização**

- **Terceiro momento: Diário de bordo e portfólio (avaliação)**

- **Para casa: Maquetes dos cenários**

Objetivo: Criação dos cenários

- 1) A partir das anotações dos jogos, do roteiro e do portfólio, cada grupo irá definir: um mapa (localização do cenário, como a rua ou o bairro onde alguma cena ocorre), uma área interna (casa, escola, prédio) e uma área externa (jardim, parque, praça, floresta).
- 2) Definir também objetos nesses cenários.

- 3) Cada grupo irá desenhar um mapa simples da maquete que irão construir.
- 4) Na maquete deverá ser construída uma área interna e uma externa.
- 5) Após concluídas, as maquetes serão fotografadas e irão compor o cenário das cenas a serem apresentadas.

OBS: Pedir que tragam as roupas na próxima aula

B.5 Aula 5: Estrutura final

Objetivo: Estruturar um espetáculo de quadros curtos

- **Primeiro momento: Apresentação das cenas**

- 1) Os alunos se caracterizam como personagens
- 2) É dado um tempo para um ensaio rápido
- 3) Em ordem aleatória, apresentam as cenas

- **Segundo momento: Definição da ordem das cenas e ensaios**

- 1) Após as apresentações, em roda será discutida a ordem das cenas para um possível espetáculo.
- 2) Ensaios e direção das cenas juntamente com a professora da turma.
- 3) Ensaio rápido “passadão” com ordem das cenas e marcações.

- **Terceiro momento: Diário de bordo e Portfólio**

B.6 Aula 6: Apresentação final e exposição do portfólio

Objetivo: Avaliar o resultado final

- **Primeiro momento: Exposição dos portfólios e maquetes**

- 1) Os alunos montarão uma exposição do processo de criação
- 2) Organização e exposição a critério de cada grupo

- **Segundo momento: Apresentação (local e público a critério dos alunos)**

- 1) Ensaio geral com todas as cenas completas
- 2) Ensaio “passadão” com marcas
- 3) Apresentação

- **Terceiro momento: Roda de conversa e avaliação final**

- 1) Avaliação dos alunos em relação a si mesmos, ao grupo e à professora
- 2) Avaliação da professora em relação a si mesma e a turma